CAAD 8



EDITORIAL

Saludos, aventureros. Antes de nada debo recordaros que con este número llega a su fin la tercera suscripción, y que aquellos que deséis seguir recibiendo el CAAD debéis renovar la suscripción. Tan sólo debéis seguir los pasos que hicísteis para abonaros la primera vez, mandando un giro postal de 1.000 pesetas al apartado del Club.

Una vez recibamos el importe, seguiréis siendo socios de pleno derecho del CAAD, y recibiréis los fanzines 9, 10 y 11, correspondientes al periódo octubre 90 - marzo 91. La renovación es un proceso muy sencillo, pero si alguno de vosotros tiene alguna duda que no dude (valga la redundancia) en escribir y será rápidamente atendido.

Gracias al nuevo formato del fanzine, estamos en condiciones de insertar publicidad, por lo que si alguno de los socios sabe de alguien que quiera anunciarse, será de gran ayuda para el Club que nos ponga en contacto.

Estos son los importes de los anuncios pagados en el CAAD. Aparecerán remarcados. Si se desea que aparezcan durante toda una suscripción (6 meses) en lugar de un solo número (2 meses), hay precios especiales (reducidos).

(1 fanzine, 2 meses)	(1 suscripción, 6 meses)
1/4 de página - 1.000 pesetas.	*1/4 de página - 2.500 pesetas.*
Media página - 1.700 pesetas.	*Media página - 5.000 pesetas.*
Página entera - 3.000 pesetas.	*Página entera - 8.500 pesetas.*
Contraportada - 5.000 pesetas.	*Contraportada - 14.000 pesetas.*

Cambiando de tema, y siguiendo el consejo de bastantes socios, he decidido cortar por lo sano el partido de squash que se llevaban algunos socios con réplicas, contrarréplicas y recontrarréplicas. Todos los artículos de Opinión de éste número son la idea que tenía yo cuando inicie la sección, y os agradeceía mucho que siguiéseis en esa línea.

Agradezco que algunos socios se hayan ofrecido a llevar alguna sección, pero lamentablemente pedían hacerla basándose en estadísticas de respuestas mandadas por el resto de los miembros del Club, y eso produciría un considerable retraso en la sección. Por ello hago un llamamiento:

Si alguien desea conducir una sección en "tiempo real" (como la de Programación, o el Mundo del Rol) tiene todo mi apoyo. Tan solo especifica de que se trata (como desarrollar un argumento, wargames... lo que queráis) y como vas a llevarla. Lo único que pido es seriedad, no vaya a ser que al tener que mandar la segunda entrega me digan "no lo he acabado", "no tengo ideas", "se me ha olvidado"... ieso NO!. Todos los que llevan una sección en el CAAD cumplen... y sólo pido eso.

Y esto es todo por ahora, aventureros. Nos veremos en el número 9 del CAAD. iHasta entonces!.

Juan Muñoz Falcó

Capítulo 8

1

Llegas a la entrada de la ciudad de Fam-Ham, una pequeña población de la costa oriental. Ves un montón de gente dedicada a sus quehaceres. La mayoría son pescadores que se dirigen hacia la costa, a comenzar su faena. Puedes: internarte en una oscura calleja. Pasa al 17. Seguir caminando hacia el centro de la ciudad, pasa al 26.

2

Te aproximas al hombre al que estaban atacando los ladrones y ves que es un hombre robusto, bien vestido y con anillos en los dedos. Luce un turbante de seda con una gema incrustada. Parece que ya se ha repuesto; sólo unas magulladuras quedan en su rostro como recuerdo del incidente. "Gracias extranjero. Me ha salvado el pellejo, esos malvados querian robarme y luego acabar conmigo. Pero... idebo recompensarle de alguna manera!. Acepte esto. ", pronuncia el extraño con un acento que no reconoces. El extraño mete la mano en su bolsa y saca una valiosa gema que te entrega. "Por cierto. Mi nombre es Karh- abdul. Si algun día pasa por mi residencia será bien acogido.", dice al tiempo que se despide y se aleja del callejón. Decides no permanecer más en éste lóbrego lugar y te acercas hacia el centro de la ciudad. Pasa al 26.

3

El interior de la tienda del orfebre es realmente magnífico. Montones de valiosos objetos, trabajados en los más finos metales descansan en las estanterías. El orfebre, un tipo que luce un monóculo, está detrás del mostrador. "¿Qué desea? vender o comprar." pregunta dejando caer su monóculo. Si quieres comprar pasa al 18. Si prefieres vender pasa al 35 o decides salir y seguir tu camino, pasa al 26.

4

A estas horas, la taberna está poco frecuentada. Sólo ves al tabernero, que se ocupa de la barra, a una chica que se pasea limpiando las mesas y a un extraño sujeto embozado en una negra capa, sentado en una de las mesas. ¿Quiéres hablar con el tabernero? Pasa al 19. ¿Quizá con la chica? Pasa al 29. ¿O con el extraño sujeto? Pasa al 10. Si quieres abandonar la taberna, pasa al 26.

5

Te sirve la bebida y le pagas. Bebés el espumoso contenido del vaso que te refresca. Pasa al 16.

6

Observas que la chica está sentada junto a la chimenea. El tabernero sigue en la barra. No ves ni rastro del extraño sujeto, parece que ha abandonado el local. ¿Quiéres hablar con la chica? pasa al 29. Prefieres salir y seguir tu camino, pasa al 26.

7

Karh-Abdul te mira perplejo cuando le preguntas sobre la Torre de los Elementos. "No debemos hablar de ello aquí. Pásese por mi residencia y allí charlaremos...", dice en un susurro. Vuelve al 2.

8

"Lo único que se sobre la Torre de los Elementos es que dentro de ella se pueden encontrar grandes tesoros o grandes calamidades.", contesta el ofebre en un susurro cuando le preguntas. Vuelve al 3.

9

El tabernero sigue detrás de la barra, pero no ves ni rastro del extraño sujeto. ¿vas a hablar con el tabernero? pasa al 19. Abandonas el local, pasa al 26.

10

Al acercarte al extraño sujeto notas que realiza unas gesticulaciones con las manos y... idesaparece en una nube de humo!. "No se asuste amigo. Los hechiceros son, algunas veces, imprevisibles.", dice el tabernero desde detrás de la barra. Todavía está atónito ante lo que has visto. Vas a hablar con el tabernero, pasa al 19. Quizá con la chica, pasa al 29. Prefieres continuar tu camino, pasa al 26.

11

Los titireteros realizan un número de marionetas que encantan al público. Al terminar la actuación el público se retira y algunos arrojan monedas que recoge un hombre que parece ser el que está a cargo de la compañía. En este momento pasa al lado tuyo. Vas a arrojarle una moneda, pasa al 21. Prefieres seguir tu camino, pasa al 30.

12

"¿Qué apuesta amigo?", inquiere el tahur. Deberás hacer una apuesta. Si ganas recibirás al doble, y si pierdes, perderás el dinero apostado. Se trata de acertar en que cubilete se encuentra el guisante. El tahur comienza a mover los cubiletes. Tira un dado: si sacas 1 ó 2 pasa al 31. Si sacas 3 ó 4 pasa al 13. Si sacas 5 ó 6 pasa al 37.

13

¿Qué cubilete eliges?. El de la izquierda, pasa al 40, el del centro, pasa al 41, el de la derecha,pasa al 39.

14

El edificio parece ser la residencia de algún rico habitante de la ciudad. Te acercas a la puerta y allí ves una gran aldaba. Llamas con la aldaba y después de una corta espera, alguien abre la puerta. Es un criado. "¿Qué desea?", pregunta educadamente. Si conoces a un tal Mohamed-Kasar, pasa al 23. Si conoces a un tal Karh-Abdul, pasa al 33. Si conoces a un tal Ben-Amed, pasa al 32. Si no conoces a ninguno de estos, pasa al 42.

15

Le hablas sobre tu misión y sobre tu próxima etapa: la Torre de los Elementos. "Creo que tengo algo que le será útil". Escuche atentamente: "Sobre el aire una, bajo el fuego otra". Cuando llegue el momento recuerde estas palabras, dice Karh-Abdul mientras toca una campanilla. "Ahora debe darse prisa. El tiempo apremia". En ese momento llega el criado. Te despides de Karh y el criado te conduce educadamente hasta la puerta. Pasa al 42.

16

"Yo no se nada de esa Torre. Nada de nada", dice asustado el sujeto cuando le preguntas por la Torre de los Elementos. Vuelve al 11.

17

El callejón es oscuro. Un sitio propicio para ser emboscado por algún ratero, así que andas con cuidado. Al internarte un poco más ves unos tipos al fondo del callejón; parece que son ladrones y están atacando a otro hombre al que amenazan con sus dagas. Vas a intervenir, pasa al 25. Prefieres retroceder y caminar hacia el centro de la ciudad, pasa al 26.

18

"Estos son los objetos que tiene a su disposición. Verá que no son baratijas. Yo sólo trabajo metales preciosos", apunta el orfebre señalando algunos de los objetos. Esto es lo que puedes comprar: anillo de diamantes... 12 doblones. Collar de perlas... 15 doblones. Diadema engastada en gemas... 20 doblones. Compra lo que quieras y después pasa al 27.

19

El tabernero es un hombre robusto y hosco. Cuando te acercas a él te pregunta en tono brusco: "¿Qué desea?". Te fijas en un cartel, situado al lado de la barra, con la lista de precios: Cerveza... 1 doblón. Comida... 4 doblones. ¿Qué vas a pedirle? la cerveza, pasa al 5, la comida, pasa al 28, nada, pasa al 6.

20

"Sí, conozco el lugar. Se encuentra al final de la calle", pronuncia con un tono alegre de voz, pasa al 9.

21

Arrojas un doblón que el tipo recoge con presteza. Pasa al 30

22

La calle se interna cada vez más en la ciudad, hasta llegar a una plaza. La plaza es un lugar muy concurrido por las genrtes de la ciudad. hay gran animación. Las mujeres van cargadas con cestas pasando por los puestos de alimentos. Algunas personas se entretienen viendo a algunos titiriteros ambulantes. Unos hombres contemplan a un tahur mientras mueve unos cubiletes. Un gran edificio destaca al fondo de la plaza, mientras que una calle se interna en la ciudad. Te acercas a los titiriteros, pasa al 11. Prefieres ir donde el tahur, pasa al 36. Irás hacia el gran edificio, pasa al 34. Seguirás por la calle que se interna en la ciudad, pasa al 42.

23

"Creo que se ha equivocado de casa, señor", dice el criado mientras te despide con un gesto de mano y cierra la puerta. Pasa al 42.

24

El tabernero te mira con el ceño fruncido: "Será mejor que no hable de esto en mi local si no quiere que le ponga de un puntapié en la calle, ¿entendido?", dice en tono brusco pero sin levantar apenas la voz. Vuelve al 19.

25

Al oirte los ladrones se giran. "vaya, vaya, ¿qué tenemos aquí?, dice uno de ellos. "¡Démos su merecido al intruso!", responde otro. Son tres los ladrones que te encaran dispuestos a atacarte. Debes luchar contra los tres, uno por uno.

	13	
10	12	10
11		11

LADRON

Energía vital = 6

Destreza en combate = 7

26

Estás en una calle que se dirige hacia el interior de la ciudad. A un lado ves una taberna y justo enfrente un pequeño local con un letrero en el que se lee "ORFEBRE". Quieres entrar en la taberna, pasa al 4. Prefieres entrar en el local del orfebre, pasa al 3. Sigues la calle, pasa al 2.

27

Te despides del orfebre y sales a la calle para continuar tu camino. Pasa al 26.

28

El tabernero te sirve un plato de estofado que tiene muy buena pinta. Le pagas. El estofado cuenta con cuatro raciones que puedes comer o guardar para más adelante. Pasa al 6.

29

Te acercas a la chica. Te resulta atractiva aunque esté vestida con ropas que más se asemejan a harapos. Te mira como atemorizada a través de sus grandes ojos azules. "¿Qué desea de mí?", deja escapar un hilillo de voz. ¿Qué harás? Le preguntarás por la residencia de Karh-Abdul, pasa al 20. Prefieres dejarla en paz, pasa al 9.

30

Tienes dos opciones: acercarte al gran edificio al fondo de la plaza, pasa al 14. Seguir por la calle que se interna en la ciudad, pasa al 9.

31

¿Qué cubilete eliges? El de la izquierda, pasa al 39, el del centro, pasa al 40, el de la derecha, pasa al 41.

32

Pasa al 23.

33

"Pase, por favor. El señor le estaba esperando", dice el criado mientras hace una señal para que le sigas. Os internáis por un ámplio pasillo y al final llegáis a un gran salón donde os espera, sentado, un hombre robusto que luce un gran turbante de seda con una gema incrustada. Es Karh-Abdul, el hombre al que salvaste de los asaltantes. "¡Hola extranjero. Pase y siéntese. Póngase cómodo!", dice Karh-Abdul mientas despide a su criado. "Supongo que no habrá venido aquí sólo a visitarme. ¿Qué desea realmente?", dice Karh- Abdul. Pasa al 15.

34

La chica cambia de expresión cuando le hablas sobre la Torre de los Elementos. Su mirada se vuelve más dura y su tono de voz ya no presenta atisbos de miedo. Escuche con atención. "Una bajo el mar, otra sobre la tierra". Esto es todo lo que te dice la chica, que vuelve a adoptar su expresión inocente. Vuelve al 29.

35

"Muéstreme lo que desea vender", dice el orfebre colocándose un monóculo en su ojo derecho. Esto es lo que el orfebre te ofrece por tus objetos. 5 doblones... llave dorada. 10 doblones... medallón. 25 doblones... esfera dorada. 20 doblones... esfera plateada. 2 doblones... crucifijo. 10 doblones... escudo mágico. 15 doblones... gema. Decide lo que quieres vender, haz los ajustes precisos en tu hoja de aventura y luego pasa al 27.

36

"Hagan sus apuestas y adivinen donde se encuentra el guisante", clam el tahur esperando atraer algún posible jugador. "¿Quizá usted quiera probar suerte?", se dirige a tí. jugarás con el tahur, pasa al 12. Prefieres seguir tu camino, pasa al 30.

37

Elige un cubilete: el de la izquierda, pasa al 41, el de la derecha, pasa al 40, el del centro, pasa al 39.

38

"No se impaciente, ahora hablaremos de eso", dice Karh-Abdul. Vuelve al 33.

39

Levantas el cubilete y debajo ves un hermoso guisante. El tahur frunce el ceño. ¡Ganaste!, recibes el doble de tu apuesta (y además suma dos puntos a tu SUERTE). Pasa al 30.

40

El tahur sonríe maliciosamente y al levantar el cubilete ves que debajo no hay nada. "Unas veces se gana y otras se pierde", dice el tahur mientras recoge el dinero de la apuesta. Pasa al 30.

41

Pasa al 40.

42

Sigues por una calle que se interna en la ciudad hasta llegar a una zona prácticamente deshabitada, cuyos edificios parecen haber sido abandonados hace mucho tiempo. Llegas al pie de una gran mole. Sus paredes son lisas y del color de la noche. Un aura indescriptible rodea el lugar. No hay duda. Se trata de la Torre de los Elementos... ¡tu próxima etapa!.

El Mundo del Rol

LA LLAMADA DE CTHULHU

Siguiendo con la serie de artículos destinados a ensanchar el universo de las aventuras desarrolladas por la imaginación, este artículo lo dedico a LA LLAMADA. Parece ser que hay un buen grupo de seguidores de este juego entre los lectores de esta revista. Paso a explicar algunas dudas que me han planteado, después de efectuar una presentación general del juego.

La LLAMADA es un juego de Rol inspirado en los terroríficos mundos soñados por H. P. Lovecraft. Las situaciones se desarrollan, casi siempre, en los locos años veinte. Lo puedes alargar a los treinta, y hay versiones para jugarlo en la actualidad (CTHULHU NOW). El juego en sí es versátil hasta más no poder, puedes jugar un sencillo juego de investigadores como Sherlock o Poirot, imitar el estilo aventurero de Indiana Jones, sumergirte en despiadada guerra de gánsters sin nada que ver con los Mitos o atenerte a una continua lucha por la supervivencia de la raza humana para que no sea oprimida por los seres de otras estrellas, vulgo primigenios y otros bichos diversos.

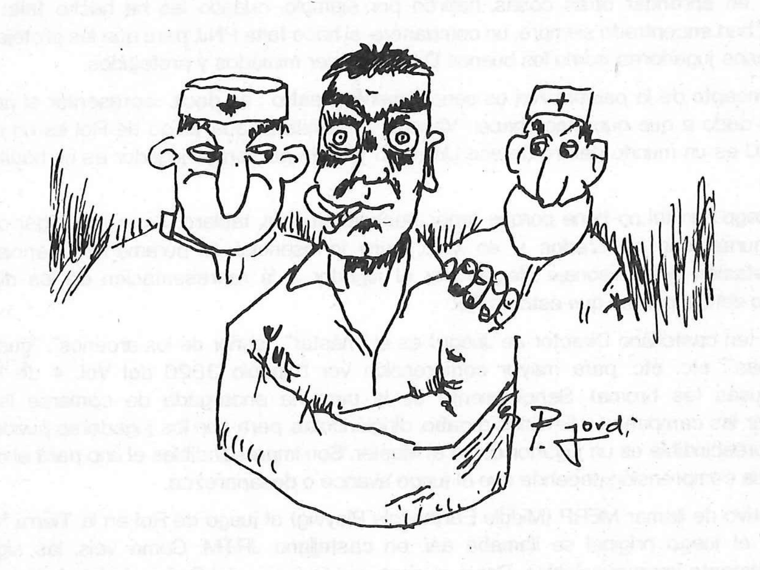
Dada la variedad de posibilidades que encierra el juego, la cantidad de personajes jugadores puede ser prácticamente ilimitada, siendo la de los PNJ (Personajes No Jugadores, para el que no lo sepa, o sea, controlados por el Director de Juego o DJ) casi infinita, puesto que todos los seres humanos, y no tan humanos, pueden ser encarnados en este mundo por el DJ.

La forma de generar personajes puede ser un poco conflictiva al principio, sobre todo en los aspectos de sacar unos puntos a distribuir por el jugador, pero siguiendo las explicaciones del libro y con un poco de ayuda del DJ se pueden solucionar sin demasiados problemas. Una recomendación a los jugadores, no siempre es bueno ir de rambos por la vida y en este juego más que en ningún otro es importante sobrevivir, es decir, no conservar solamente la vida, sino la mente sana, lo cual es bastante difícil en algunas circunstancias, según explican claramente las reglas del juego.

Para los DJ es conveniente explicarles que no es imprescindible que los jugadores tengan que estar continuamente como Tarzán en el trampolín de la muerte, es decir, puede ser divertido ver como un jugador se las apaña para intentar hacerse comprender por un nativo de Papua-Nueva Guinea, al cual le quiere preguntar cuando pasará un barco por las proximidades. Intentad dar al Rol un sentido de vida más que una sucesión de aventuras conectadas más o menos chapuceramente. Es bonito ver a un jugador que quiere representar la circunstancia de ir a comer a un restaurante de cinco tenedores y efectuar, de una manera rápida pero efectiva el acto de cenar. Con la colaboración del DJ se puede llegar a situaciones preciosas. (Mi recuerdo de la mejor sesión de Rol en la que he participado fue una en la que no se tiró ni un solo dado, no murió ninguna persona, ni ningún monstruo, fue, sencillamente, un juicio realizado con todos sus pormenores. A la mañana siguiente (la sesión duró más de 10 horas) los vecinos de arriba, de abajo y, os la puedo jurar, del edificio de enfrente, protestaron enérgicamente por una noche de insomnio.

En esta línea, os quiero decir que el Rol no es una sucesión de salas en las que encontramos una serie de monstruos a los que debemos matar inapelablemente, ni tampoco

una sucesión ininterrumpida de situaciones desmoralizantes y traicioneras. El mundo del Rol, LA LLAMADA es un ejemplo claro, vive porque los jugadores desean vivir aventuras, pero las aventuras no son lo único que debe haber en el Rol. Puedes,' en medio de una sesión, dedicarte a hacer un crucero de placer, intentar ligar en una ciudad nueva, entrar en un templo prohibido sin que nadie te lo pida, dedicarte a visitar a unos parientes cercanos que vivan en la zona, etc. esos pequeños detalles hacen que al DJ se le hagan más llevaderas las sesiones, que hayan pequeños remansos de paz en un mundo en que lo normal es liarte a tiros con bichos deformes, encontrar cosas que te vuelven majareta (te hacen perder tu cordura) o mantenerte en un estado de "stress" total durante incontables horas.



ROLEANDO

Voy a explicar algunas dudas que me habeis mandado sobre LA LLAMADA y otros juegos:

- La LLAMADA es un juego relativamente sencillo, no vale la pena complicarlo más, ni mucho menos meter más bichos, con los que hay son más que suficientes. En todo caso eliminad los que más os aburran o los demasiado mortíferos (COMO CONSEJO VER PELICULAS EN BLANCO Y NEGRO, O MEJOR TODAVIA, DE LAS MUDAS, QUE TRATEN DE TERROR, ZOMBIES O VAMPIROS, LOS ARGUMENTOS SUELEN SER MUY BUENOS, DE LAS MODERNAS OS RECOMIENDO CHICOS OCULTOS, NOCHE DE MIEDO O AULLIDOS COMO PELICULAS PARA ENCONTRAR TEMAS QUE NO SON DE LOVECRAFT PERO QUE SE PUEDEN JUGAR CON ESTAS REGLAS, LOS RESULTADOS PUEDEN SER ESPECTACULARES).

- No es necesario que todo el mundo lleve armas, amuletos y protecciones diversas en la LLAMADA, no os extrañéis de ver a sesudos profesores de Universidad cargados con arco, cimitarra, escopeta recortada, dos o tres pistolas y cuchillos, granadas de mano, cartuchos de dinamita, etc. colgando de su equipo. ¡Por favor! seamos serios. Es verdad que muchos de los bichos, por llamarlos de alguna manera, de la LLAMADA son inmatables por medios normales, lease un tiro en la cabeza, pero de eso a que "es que la otra vez como no llevaba armas me mataron" es muy fuerte, pero intentad comprender a la gente normal, que es la mayoría de los personajes de Rol. Cuando un jugador acaba de preparar su personaje pregunta invariablemente, ¿qué arma cojo? (Una Thompson es mejor que una escopeta y un 38 S&W mejor que un cuchillo). A los jugadores que han preferido no llevar armas y han usado los puntos en aprender otras cosas, hebreo por ejemplo, cuando les ha hecho falta tirar de pistola, han encontrado siempre, un compañero, si hace falta PNJ, para que les proteja, porque los buenos jugadores, como los buenos DJ, deben ser mimados y protegidos.

- El concepto de la palabra Rol es sencillamente "teatro", es decir, representar el papel que nos ha dado o que queramos hacer. Variantes. -Infinitas, cada juego de Rol es un universo, cada DJ es un mundo dentro de ese Universo y cada personaje jugador es un habitante del mundo.

- Un juego de Rol no tiene porque tener, necesariamente, tablero. Se puede jugar con este, con figuras, con decorados y en vivo, pero lo esencial, lo puramente esencial, es la interpretación del personaje elegido por el jugador y la representación de los diferentes papeles del DJ, puesto que esto es Rol.

- El DJ (en castellano Director de Juego) es el "máster", "señor de los arcanos", "guardián de las runas", etc. etc. para mayor comprensión ver capítulo 3826 del Vol. 4 de Historias Inconclusas (es broma). Sencillamente es la persona encargada de comerse la bola y preparar las campañas y llevarlas a cabo, dirigiéndolas, para que los jugadores puedan jugar. Tan imprescindible es un jugador como el Master. Son imprescindibles el uno para el otro y de su mutua comprensión depende que el juego avance o desaparezca.

- El motivo de llamar MERP (Middle Earth Role Playing) al juego de Rol en la Tierra Media es porque el juego original se llamaba así, en castellano JRTM. Como véis, las siglas son prácticamente impronunciables. Decir muchas veces juego del Señor de los Anillos o Señor de los Anillos es muy largo y los que conocemos el juego lo abreviamos para hablar más deprisa.

Comprendo que las personas que están fuera de onda a veces se sientan desplazadas, os pido perdón, no siempre se puede hilar tan fino como para que me entienda todo el mundo y a veces se ponen cosas en la jerga particular de "los roleros" que es puramente indefinible, incoherente y loca, por lo que en algunas ocasiones, si habéis hablado con un amigo en voz alta, por la calle, os habéis dado cuenta que el vacio se extiende a vuestro alrededor, pobres locos los que no nos comprenden, que cantidad de mundos están perdiendo sus pequeñas mentes, todas aquellas que no comprenden ni ven la aventura.

- BLOOD BOOL es un juego de tablero, inspirado en un fútbol americano, que no tiene prácticamente reglas y en donde los equipos están formados por seres fantásticos.

- D&D y AD&D son los juegos de Rol más antiguos del mercado, posiblemente los pioneros y los desencadenantes del BOOM. Son juegos de Rol, no precisan tablero, pero se pueden jugar con este. Si cerca de vuestra casa podéis ver algún Hero Quest, os dará una aproximación de lo que es un juego de Rol con tablero.

Javier San José

1. Las reglas sobre acciones "de prisa" no quedan muy claras en el libro de reglas de STAR WARS. ¿Debo penalizar con -1D cada acción "de prisa".

- Sí es lógico aplicar esa penalización, pero por cada acción extra que haga el personaje, incluido esquivar, le restas otro dado.

2. ¿Está ya editada la "Guía de la Guerra de las Galaxias"? Si no, ¿cuándo tiene prevista su aparición? ¿hay algún módulo, guía o ayuda publicada?

- NO, NO y NO. Lo siento, no hay nada publicado de momento y hasta mediados de octubre no aparecerá nada.

3. En Rune Quest, la generación de personajes es totalmente aleatoria (o casi) ¿Hay algún método para generar personajes bien diferenciados como magos, guerreros, ladrones, clérigos... digo esto porque según el método habitual, un guerrero podría salir con menos FUE y más INT que un mago (por ejemplo), cosa totalmente contradictoria.

- En Rune Quest, como en cualquier otro juego, existe la manera del juego de hacer el personaje y la manera tradicional; es decir, el jugador elige el personaje y el DJ le dice las puntuaciones, de forma que su personaje (yo lo hago así) sea excepcional, con sus puntos fuertes y sus debilidades, como todos los seres humanos.

4. ¿Debería limitar el uso de la magia (que no sea a través de objetos mágicos) a los magos clérigos...? en Rune Quest parece que la magia esté al alcance de todos.

- El uso de la Magia no se debe limitar en Rune Quest, pero se debe de exigir un mínimo de inteligencia y de puntos de magia para poder usarla.

5. ¿De qué trata "El Señor de las Runas" de la serie Rune Quest? ¿Y "Los Dioses de Glorantha"?

- "El Señor de las Runas" se trata de un módulo y de la pantalla que contiene todas las tablas más usadas de Rune Quest. "Los Dioses" es una recopilación de reglas y religiones de Glorantha, así como una iniciación a la Historia de la zona y preparación de la campaña.

Desde éstas últimas líneas, quiero dirigirme a Habit, es posible que en las palabras que te dirigí fuera excesivamente duro, pero estoy aconstumbrado a leer en el CAAD una serie de artículos replicando a otros en lo que es una sucesión de puñaladas y no deseo entrar en esa dialéctica. Posiblemente fuera muy duro y estuviera muy sensibilizado en ese momento, te doy la razón, no me excuso de lo que dije, puesto que en ese momento lo pensaba y soy consecuente con mis pensamientos, pero puede que estuviera equivocado. Por otra parte, sin mala leche, te lo garantizo, solo por pura curiosidad, por favor... ¿qué es un Habit? Mi apodo te lo expliqué en el anterior CAAD. Estoy dispuesto a seguir con las cartas, pero ni sal ni vinagre en las heridas, como ves la filosofía se acabó, aunque algunos ya se han quejado y es que de verdad, NUNCA LLUEVE AL GUSTO DE TODOS.

Vuestro monstruo predilecto — KUTU

Técnicas de programación

LOS PERSONAJES SEUDO INTELIGENTES (II)

Antes de dar comienzo a la segunda entrega de la serie sobre personajes seudo inteligentes, debemos remontarnos hasta el número anterior, donde se daba justamente comienzo a la sección, para advertir un par de detalles que podían habernos dificultado enormemente la labor de dar vida al fantasma (PSI ejemplo). Se trata de un par de errores que tuvieron a bien aparecer para estrenar la nueva y más gloriosa etapa del CAAD producido con imprenta.

Si os situais en la página 14, encontraréis una entrada llamada N - en la que hay un último condacto MESSAGE que será virtualmente ignorado por el PAW al encontrarse inmediatamente después de un DONE. La explicación está en que el condacto pertenece a una entrada independiente en esa misma tabla llamada simplemente - - y que, por tanto, se situa en último lugar. Sin irnos mucho más lejos, en el MOVE de la entrada S - falta un 2 para que se lea MOVE 11 2, y ya en la segunda entrada - - de la página 15, el condacto no lleva parámetros 11 38, sino 11 (Bandera PSI). Nada mal, como podéis ver, para estar todo en un solo número.

Arreglado este infinitesimal detalle, podemos continuar con la tarea de dar vida a esos individuos que entran y salen, toma objetos y dicen disparates, aportando un enorme encanto al compendio de la aventura. Consideremos, sino, el tan jugado HOBBIT. ¿Qué sería de él sin el palizas de Thorin, el misterioso Gandalf y sus ideas venidas, los incordiantes goblins o el horroroso Smaug? Reconocedlo: conseguir el anillo sería una trivialidad infantil y lograr el tesoro algo sorprendentemente parecido a un paseo campestre. PSI ha habido muchos, pero está lejos de esta sección el ocuparse de ver como han de tratarse y qué tipos son mejores, los unos respecto de los otros. Como comentario meramente ocasional, podemos decir que un bonito ejemplo de PSI completamente interactivo lo tenemos en el nunca suficientemente citado HOBBIT, otro de personajes independientes en , por ejemplo, el SCAPEGHOST de Level 9, y algunos simplones pero que cumplen perfectamente su cometido en la española AVENTURA ORIGINAL. Esto según un criterio propio, por supuesto, pero ya dije que se trataba de un comentario ocasional.

Así pues, podemos ocuparnos, en cambio, de ver que sucede realmente en ese mágico momento en el cual el jugador se encuentra con un personaje y se dirige a él con algunas palabras escogidas. DECIR AL FANTASMA "AYUDAME". Ya lo tenemos. Acertaré casi por completo si digo que habéis tecleado algo parecido cientos de veces, ¿no es cierto? Obtendréis algún párco comentario del fantasma que podrá, en un espacio de tiempo más o menos breve, ayudaros en vuestro quehacer aventurero, o bien una jacosa réplica por parte del ordenador donde diga algo así como "¿Hablando a solas de nuevo?".

Sin embargo, aquí llegaremos mucho más lejos que eso. Nos esforzaremos por preguntarnos: ¿qué sucede DENTRO del programa? ¿qué hace el PAW con esta orden? ¿de qué manera son consultadas las tablas, las banderas, escogidos los mensajes, empleados los condactos? En otras palabras, ¿bajo qué forma existe un PSI dentro de un programa?

Para empezar, consultaremos estas entradas en respuestas:

```
DECIR FANTASMA    PREP      A
                  SAME      11    38
                  PROCESS         3
                  DONE
```

DECIR	____	PREP	A
		MESSAGE	"No hay nadie aquí con ese nombre"
		DONE	

DECIR	____	MESSAGE	"¿Con quién quiéres hablar?"
		DONE	

Suponiendo que la bandera 11 sea la bandera de control del PSI fantasma, y que en Procesos 3 esté emplazando todo el "sistema nervioso" del volátil individuo, estas tres entradas inducirán al intérprete a preveer que el jugador se dirija al fantasma o a cualquier otro PSI que queramos incluir más Sin embargo, podemos pensar que, tal vez, teclear todo este cúmulo de órdenes cada vez que queramos dialogar con uno de estos personajes puede ser engorroso. Algunos programas, como las más recientes creaciones de Level 9, emplean una fórmula rápida y directa que permite al autor ahorrar memoria: FANTASMA, AYUDAME. Aquí, la palabra FANTASMA estaría incluida en el diccionario como sustantivo convertible a verbo (ver valores de las palabras en el submenú de Vocabulario) y en el caso del PAW, AYUDAME debería de ir necesariamente entre comillas.

Por ello, se necesita una tabla de procesos especial para volcar en ella todo lo que el jugador puede decir querer al PSI. Una como la 3, por ejemplo, donde:

PARSE	
MESSAGE	"El fantasma parece no entenderte"
DONE	

____	____	MESSAGE	"El fantasma te ignora"

Este es el esqueleto de una tabla que es completamente capaz de desarrollar un diálogo entre el jugador y el PSI. La primera entrada se coloca en primer lugar, y la última habrá de ir forzosamente en el último (respetar esta condición para que todo funcione como queréis). El poderoso condacto PARSE se encarga de crear una Sentencia Lógica tomando todo lo que encuentra entre comillas, así que podemos argumentar que esta entrada, o lo que PARSE hace con ella, se comporta como una tabla de respuestas cogiendo todo aquello que el jugador dice al PSI. Si incluimos una entrada en esta misma tabla que diga:

HOLA	____	MESSAGE	"El fantasma te devuelve el saludo"
		DONE	

y tecleamos: DECIR AL FANTASMA "HOLA", ¿qué creéis que pasará?
Comprendido este importante punto, podemos hacer cosas mucho más asombrosas como dotar al fantasma de capacidad para manipular objetos, según se lo indique el protagonista. Así, en esta misma

COGER	____	WHATO		
		SAME	54	38
		PUTO	(Número de localidad)	
		MESSAGE	"El fantasma coge - . "	
		DONE		

```
DEJAR    ___   WHATO
               EQ         54    (Número de localidad)
               PUTO       255
               MESSAGE          "El fantasma deja - ."
               DONE

DAME     ___   WHATO

               EQ         54    (Número de localidad)
               PUTO       254
               MESSAGE          "El fantasma te entrega - ."
               DONE
```

Y e n r e s p u e s t a s :

```
DAR   ___   NOUN      2               FANTASMA
            SAME      (Bandera PSI)   38
            WHATO
            EQ        54              254
            PUTO                      (Número localidad)
            MESSAGE                   "El fantasma acepta - ."
            DONE
```

En realidad, se trata de coger un objeto y cambiar su valor por otro en todo momento, ¿no es cierto? Sabemos que si lo está llevando el jugador tendrá un valor 254 (reflejado en la Bandera del sistema 54), si está en el suelo tendrá un valor 255 y si lo tiene el PSI tendrá un valor "Número localidad", entendiéndose por ello cualquier número válido de localidad LIBRE, dedicada exclusivamente a albergar los objetos que el fantasma esté llevando.

Así, para COGER hay que cambiar el valor de 255 (en el suelo) a Número localidad, y ello se hace (observad el ejemplo) comprobando que 54 es igual que 38 y poniéndo el objeto referido en Número localidad con PUTO. WHATO se encarga de guardar el nombre del objeto para ponerlo en el lugar del - en el mensaje. Simple, ¿no? Con un poco de práctica serás capaz de, por el mismo procedimiento, conseguir que un PSI pueda ponerse objetos (piénsalo: de Número localidad a otro Número localidad).

Esta última entrada permite ver qué objetos esté llevando el PSI en cuestión cada vez que el jugador así se lo indique. En el próximo CAAD podremos continuar con este despliegue de rutinas a la vez que trataremos un importante método para ahorrar memoria cuando el número de PSIs es muy elevado. Hasta entonces, pues.

En la misma tabla de procesos:

```
___   MESSAGE   "El fantasma está llevando:"
      LISTAT    (Número localidad)
      DONE
```

Carlos Sisí

OPINION

AVENTURA DE UNA TARDE DE VERANO

Como dice el título,esto me ocurrió en una tarde de verano. Llevé a casa de un amigo dos aventuras, en concreto EL FIRFURCIO y LA ORIGINAL. Tras mucho tiempo de darle la paliza, logré una tregua en la cual se comprometía a jugar una aventura y dejar un rato los arcades.

Le ofrecí EL FIRFURCIO, puesto que me parecía la menos complicada de las dos y con la que alguien que no había visto una aventura en su vida podía empezar a tomar contacto con este mundillo. La experiencia no fue muy allá que digamos. Alguna de las cosas que mascullaba entre dientes eran: "Este cacharro no entiende nada", "¿Me tengo que leer todo esto?", "¿Cuando se puede disparar?", "Pues me puedo tirar aquí toda la tarde y no cosigo salir de la maldita nave", "No puedo, no entiendo, ¿No sabe responder nada más?".

Tras 10 minutos de ardua lucha con el teclado, creo que se quedó convencido y pensó: "Pon un arcade en tu vida". De momento no ha querido saber nada más de aventuras e "historias raras".

La mentalidad de los actuales jugadores de ordenador sigue estando mayoritariamente orientada hacia la diversión en movimiento. Es decir, arcades, simuladores deportivos, etc. Gente que cuando oye la palabra conversacional exclama asustada: "Quita, quita ... esos son un rollo".

Que la gente cambie un poco de parecer, depende de que se topen con aventuras de un mínimo de calidad. Aventuras que les planteen retos verdaderamente emocionantes y que les hagan romperse el "coco" pensando ¿"Qué haría yo si estuviese en esa situación?". Afortunadamente, creo que la aventura está adquiriendo fuerza por estos lares y se está haciendo con un huequecito que esperamos todos que pronto aumente de tamaño. Y esto se debe, entre otras cosas, a que las aventuras que aquí se realizan son cada vez mejores, más completas y más realistas.

Estoy de acuerdo con la opinión (expuesta ya en algunos comentarios) de que los juegos de un tipo no son incompatibles con los de otro. Este hecho puede resultar hasta cierto punto negativo, puesto que así como los puristas de las aventuras echan pestes cada vez que ven un mata-marcianos, los arcadistas huyen cual Drácula ante un crucifijo, cuando ven un conversacional, dando lugar a dos círculos cerrados sin posibilidad de compartir espacios dentro de esos círculos.

En fin, puede ser (que será) que todo lo que he dicho aquí sea ya archiconocido y requetesabido, pero de momento sigue siendo el pan nuestro de cada día, aunque como dije más arriba, "esto marcha" y sino, ver el NEW-LOOK del CAAD 7. Y mañana volveré a darle la lata a mi amigo con otra aventura.

Tximbito

PENSAMIENTOS DE UN AVENTURERO

Me hice socio del CAAD y desde luego es algo de lo que no me arrepiento. Aun así, me parece alucinante la cantidad de discusiones que vienen apareciendo por esta sección de opinión. Aunque soy partidario de que la crítica es un ejercicio constructivo, como bien dice en su carta David Mancera "Ahriman" en el CAAD 7, pienso que quizás Melitón Rodríguez se ha pasado un pelín metiéndose con Kutu.

Tal como él describe una partida de Rol, parece que la gente va allí pasando de todo y porque no les queda otra cosa que hacer.

Eso no es cierto. Yo soy Dungeon Master (o DJ, Amo del calabozo o como queráis llamarlo) y se como es realmente una partida. Tengo que reconocer que a veces pasaba algo similar, pero era tan solo al comienzo de nuestra singladura por el mundo del Rol y más concretamente por el Dungeons & Dragons. Sin embargo una vez adquirida una poca más de experiencia en el juego, comenzamos a portarnos más seriamente.

Aunque las descripciones de los lugares no sean tan literarias como Melitón dice que son las de Kutu, sí que tienen su "estilillo" propio. Al menos yo me cuido de que las descripciones estén cuidadas y pobre del jugador que se atreva a interrumpirme, pues la ira de los dioses es terrible y puede verse traducida en un alucinante descenso de los PX.

Desde aquí quiero también felicitar a Govall, dios de la miseria por su excelente artículo (al menos desde mi punto de vista) que figuró en el CAAD 7. Comparte su punto de vista en lo referente a los arcades. ¿Queréis ser acaso como esos jugadores de arcades que cuando les dices algo de jugar a una aventura te dicen que no van a rebajarse a tanto? Sería una chorrada dejar de jugar en arcades sólo porque te gusten las aventuras. Si existen las dos cosas, disfruta ambas.

Lo que si que no entiendo es porqué Pepe Caralho (¿eres gallego por casualidad?) no quiere que compremos aventuras inglesas o que compremos menos. Te digo lo mismo que digo de los arcades. ¿Porqué no vamos a disfrutar tanto de las aventuras inglesas como de las españolas? Porque desde luego, yo me lo paso de lo mejor jugando en cualquier progama de Sierra (de paso pratico el inglés) o Lucasfilm. Además, eso no me impide disfrutar Cozumel, La Aventura Original o Jabato (creo que el resto de las aventuras están muy verdes todavia).

Y no me queda más que felicitar a los que hacéis posible el CAAD, animándoos para que sigáis ahí (genial eso de hacerlo por imprenta, pero debía de tener más publicidad, sobre todo de Rol). Me despido:

Random, dios de los aventureros

CUESTION DE PUNTOS DE VISTA

Voy directo al grano, que no tengo todo el tiempo del mundo.

En primer lugar quiero dejar claro que lo que aquí voy a exponer son sólo opiniones pesonales desinteresadas y por eso intrasferibles.

Bueno, voy pues al grano y la paja pa' los burros.

Lo primero que quiero dejar reflejao es que, y siempre a título de opinión personal, a mí me gustan las aventuras inglesas más que las castellanas, precisamente por tener que usar "la segunda biblia" del aventurero o como vulgarmente se conoce, el diccionario spanish- english.

Dejad que me explique.

Todas las aventuras que me han tenido pegado al ordenador hasta bien entrada la noche han sido inglesas. Y es que eso de acabar (si es que has empezado) a cenar, coger el librito en cuestión, y empezar a mirar una pantallita llena de texto me recuerda a los libros de magos y dragones de Timun-mas si es que sabeis a que me refiero. Bueno, pues para mí no hay nada como coger mi pequeño Larousse y con su ayuda empezar a desvelar misterios en los cuales nadie puede ayudarte. Eso es para mí el ambiente, notar como una descarga recorre tu espalda a pesar de que estás en pleno Agosto a más de treinta grados; sin poder dormir... sabiendo que en ese mundo al que has entrado porque te ha dado la gana, te esperan amigos, tesoros, peligros, problemas que tú sólo puedes resolver, etc. y notar que son reales, porque tú quieres que lo sean.

Por eso, no os extrañará que si bien no estoy en contra de los gráficos, tampoco estoy a favor. Un buen gráfico de vez en cuando te alegra la vista, te levanta el ánimo... pero sólo las primeras ve-

ces que pasas por ahí. De ahí la necesidad de que los gráficos encierren pistas importantes y difíciles de descubrir, al menos del todo.

Con los discutidos personajes ocurre lo mismo prácticamente. Siempre estamos, que yo también, criticándolos.

Cada personaje ha de cumplir el propósito que le ha sido encomendado, ya sea decir "hola", ya sea dar un objeto, ya sea poder ir en tus bolsillos para que tu puedas usarlo para desvalijar una caja o ya sea para que te den dinero para que se calle por lo mal que canta. Ya sea pues para darte un anillo o un garrotazo, los personajes están para ayudarnos, o no, en ese mundo en el que nos hemos metido, alienándonos un poco quizá, de nuestro verdadero mundo. Y para evitarnos la sensación de que estamos solos, absolutamente solos y/o desesperadamente solos.

Como resumen yo diría que un personaje ha de cumplir un trabajo para que el escritor le ha dado vida y por fácil que sea su misión, hacerla bien. Yo, desde luego, no soy nadie para meterme con el trabajo de los demás si puede ser que no lo entienda.

Por supuesto, animo a que los personajes tengan cada día un poco más de humanos, o sea, que sus misiones sean más complicadas y sutiles, pero pienso que no todas las aventuras tienen porqué tener personajes, algunas no los tienen y son estupendas, todo dependerá del argumento y cómo no de la memoria.

Conozco aventuras con magníficos gráficos y con problemas y tramas sensacionales. Conozco aventuras con auténticos psi y, al igual que las anteriores son magníficas. Por poner un mero ejemplo "El hobbit" o la vida misma, que a fin de cuentas es idéntica cosa.

Asi pues y para acabar; decir que la cuestión de la memoria será la eterna escusa, pero realmente no es tan problemático... las creaciones de que he hablado antes, tienen incluso gráficos digitizados. Mi ordenador es un ZX "vulgaris 48 K" y a mucha honra.

Espero vuestra opinión: un colega aventurero. *Gorgstarg Aincioa*

EL PORQUE DE LA AVENTURA

Muchos se han dedicado desde esta sección a apuñalarse habilmente unos a otros y viceversa. Otros dicen (perdón) chorradas para hacer aventuras políglotas. ¿Qué te parecería que este artículo lo escribiese en gallego? y también hay quien considera que las aventuras no deberían tener gráficos.

Muchas palabras, pero ninguno dice el porqué de las aventuras.

Cuando nació el primer ordenador tal y como lo conocemos hoy, con un teclado y un monitor, seguro que apareció el primer juego, y seguro estoy de que fue un matamarcianos o alguno del mismo estilo.

Muchas horas se debieron consumir ante la pantalla del ordenador jugando a aquellos engendros en los que una letra A que disparaba puntos mataban a unas letras Z que la atacaban. Imaginaros cuantas mentes debieron quedar medianamente marcadas por la idiotez del juego. No hacía falta mucho cerebro para jugar, sólo habilidad.

Pero en los 70 Willie Crowther y Don Woods crearon la Aventura Original como ofensiva a esta ola masacramentes. Un juego que desarrolla la inteligencia, la astucia, el poder de deducción.

Además, uno podía caminar por un mundo como si se tratase casi de la realidad. Después se añadirían los gráficos, lo que suponía un atractivo más para jugar a estos maravillosos videojuegos. Los puristas dicen que las aventuras deberían ser sin gráficos.

¿Cuando en la realidad entras en una habitación no ves con tus ojos lo que hay? Bueno, si eres ciego, puede que no veas nada, pero en el otro caso, además de ver, tu cerebro clasifica los elementos que ve.

Yo creo que por esto, los gráficos son necesarios en las aventuras, pues es como si tus ojos viesen donde estás, y el texto, el desmenuce que tu cerebro hace de lo más importante que ve.

Para culminar este maravilloso nacimiento, aparece AD, que sólo con tres aventuras, ya ha entrado en el mercado inglés con la última de sus aventuras. También aparece el CAAD, gracias al cual estamos unidos y nos enteramos de un mogollón de cosas, y por una minucia de dinero, 1.000 pesetas cada 6 meses. ¿Quién pedía una lista de en qué se gasta este dinero? ¿Es un desembolso muy grande para tí? ¿No confías en nuestro flamante director y en su buena fe? ¿Crées que él se queda con parte? Si no lo hace, por lo menos se lo merece.

Espero que a nadie le parezca mal todo esto. Un besito pasa todos. *Manwe*

1ª INCURSION

Saludos a todo el mundo, es la primera vez que escribo a la sección "OPINION" y espero que no sea la última...

En primer lugar, quisiera mostrar mi apoyo a KUTU, el sufrido corresponsal de EL MUNDO DEL ROL, quien boletín tras boletín, intenta hacer proselitismo, con la sana intención de que podamos disfrutar del mágico encanto del Rol.

En mi modesta opinión, el escritor cuando redacta un documento de más de 40 líneas, intenta hacerlo de la forma más amena posible, para que quien tenga que leerlo llegue al final, y no abandone a la mitad del mismo la lectura; esto puede agradar a unos (a la mayoría) y desagradar a unos pocos (inevitablemente) los cuales (no todos) "abrasan" al autor con una serie de palabras tales como "pesado", "hortera", "ñoño", etc., en vez de ponerse en su lugar e intentar imaginarle escribiendo algo que va a leer un gran número de personas con distintos gustos y criterios de comprensión. La solución es bien sencilla, y ya ha sido citada en esta misma sección varias veces, NO LO LEAS, siempre que el autor sea tu escritor "preferido".

Cambiando de tema; es curioso de que forma los años entretejen nuestro destino. El miércoles recibí el boletín CAAD, y con manos temblorosas hice jirones al portador del mismo (me refiero al sobre, claro está) y ávidamente comencé su lectura. Me agradó sobre-manera encontrar al amigo Melitón Rodríguez, también conocido como "JAPS" y a su jovial artículo. Muy bueno, pero pensé que quizá era un poco exagerado (ya que yo nunca había participado en una partida de Rol). lo de curioso que comentaba antes venía a que esa misma semana y el viernes iban a dar comienzo LAS PRIMERAS JORNADAS DE ROL Y SIMULACION DE GETXO (Getxo es la localidad donde resido, y está ubicada en Bizkaia por si alguien no logra situarse). Los juegos que estaban previstos desarrollar fueron:

- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS - ADVANCED HEROQUEST - LA LLAMADA DE CTHULHU

- TRAVELLER - BLOOD BOWL - RUNEQUEST

Digo previsto porque la palma se la llevaron por orden de aparición EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA LLAMADA DE CTHULHU y BLOOD BOWL, quedando RUNEQUEST y ADVANCED HEROQUEST ligeramente relegados a unos discretos cuarto y quinto puestos, pero la gran "estrella" de las jornadas fue el TRAVELLER con NI UN SOLO JUGADOR. Sus Masters, quedaron desolados por la gran respuesta del público participante. Puedo afirmar sin lugar a dudas, que el amigo Melitón no andaba desencaminado con su "real como la vida misma" descripción de una partida de Rol. Estas partidas pueden acabar en un caos total, desembocando en un "berenjenal" terrible por causas tan insignificantes como "quien iba a pagar la próxima ronda en la taberna del Melón Dorado", y otras causas por el estilo. En nuestro caso (al pequeño grupo de jugadores que formaba nuestra compañía) nos costó un incremento "gradual" de dificultad por parte de el Master que se saldó de la siguiente manera: Al bardo le costó sus dos piernas, al enano casi la privación de su adorada barba, y al mago (en mi caso) una pronunciada cojera. Todo un santo barón nuestro querido Master.

El único aspecto negativo fue la duración de las jornadas, tan sólo un día por grupo, con lo que uno se queda con más ganas que antes.

Eriador

Soluciones Serializadas

THE PAWN, de Magnetic Scrolls (I)

Para usar esta solución hay que estar ya bastante familiarizado con el programa, y conocer la mayoría de localidades, puesto que nó se indica específicamente el modo de llegar a ellas.

1.- Ve a la cabaña del gurú. Quítate la camiseta y cubre con ella la pulsera. Entra en la cabaña. El gurú te dará un cuenco. Sal.

2.- Ve a los jardines. En el camino te encontrarás con Kronos. Dile ola y coge la nota que te ofrece. Pregúntale acerca de la pulsera y coge el cofre.

3.- En los jardines, mira en la fuente y coge el brote. Póntelo en el bolsillo. Abre la puerta con la llave metálica que está en tu bolsillo. Mira bajo el tapiz y coge la llave de madera.

4.- Métete en el cobertizo y coge el rastrillo y el azadón. También el "trowel" del banco. Bajo el mismo se encuentra el "pot". Quita la plancha del mismo y teclea lo siguiente: PLAN POT PLANT IN POT WITH TROWEL. ¡Toma ya!.

5.- Ve al pie de la colina "Foothills". Quítate la camiseta y ata rastrillo y azadón con ella. Levanta la roca con ellos. Quita la camiseta y póntela. Deja rastrillo, azadón y llave. Sube.

6.- Trepa las rocas y ve a la meseta. Deja cuidadosamente el cuenco. Pon nieve en el mismo y cógelo.

7.- Vuelve con el gurú. Dale el cuenco y coge el arroz.

8.- Ve al claro, mira en el tocón y coge la bolsa. Abrela y mezcla los colores para conseguir el blanco (luz para los lugares oscuros).

9.- Ve a la boca de la cueva y métete en el río de lava. Déjalo todo y sube hasta alcanzar el río subterráneo. Golpea el muro con el puño. Vuelve al río de lava. Cógelo todo y ve al norte.

10.- Aprieta el pedestal para descubrir el nicho. Examínalo y coge la llave azul (si el nicho está vacio, llegaste tarde...).

11.- Vuelve a la boca de cueva, y sube a la meseta. Ahora ve al este y al sur hasta llegar al hombre de nieve. Mézclalo con el blanco, coge el blanco y ve al noreste hacia la torre. Ve a la tienda, coge las botas y póntelas. Vuelve al claro.

12.- Ve al sur hasta el árbol que puedes trepar, sube y abre la puerta con la llave de madera. Déjala. Abre y entra por la puerta. Ciérrala para poder levantar las tablas. Baja a la habitación de techo bajo, oeste y suroeste para llegar a la morada. Abre la puerta y ve al oeste. Coge el "hard hat" y póntelo. Mira bajo el almohadón para encontrar la moneda. Cógela y ponla en tu bolsillo.

HAMPSTEAD (I)

No somos agentes secretos ni feroces guerreros dispuestos a salvar a la bella de turno. Simplemente estamos en la miseria, en un infecto lugar de Londres sin un céntimo y con un porvenir de lo más negro.

¡Pues esto debe acabar!. Debemos adquirir una posición social y hacer fortuna aunque y para ello vamos a dejar de lado nuestros escrúpulos.

Empieza la aventura en nuestro piso de Londres. Estamos viendo la tele cuando decidimos que es hora de hacer algo. Apagamos la tele y buscamos por la habitación hasta encontrar nuestro carnet del paro, lo cogemos y subimos al dormitorio donde dentro de un armario hay unos vaqueros que nos ponemos. Vamos ahora a la cocina donde rebuscando encontraremos la llave del cobertizo.

Salimos al patio, entramos en el cobertizo y cogemos la bici y los clips para los pantalones (que nos ponemos). De nuevo en el patio, abrimos la verja y ya estamos apunto para la gran aventura.

Es preciso saber, que ciertos barrios son muy peligrosos para los peatones, debido a las bandas callejeras. Por lo tanto, a falta de algo mejor, nos desplazaremos con la bicicleta.

Vamos primero a la Oficina de Empleo, donde después de hacer la correspondiente cola, nos darán el giro correspondiente al subsidio. Ahora iremos a la Oficina de Correos a cobrarlo y mira por donde ya tenemos 20 libras.

No es demasiado, así que vamos a dar una vuelta por la zona industrial, donde encontraremos un extraño artilugio de uso impredecible pero que cogeremos por si acaso. Siempre se puede vender al trapero. Cansados vamos al parque, donde al sentarnos en un banco reparamos en una tarjeta Mastercard que hay en el suelo y que recogemos. Animados, bajamos por Main Street hacia la estación, no sin antes, y ya que ahora tenemos algún dinero, entrar en unos almacenes donde cambiamos nuestros vaqueros por un traje de Tweed. Supongo que pagamos con la tarjeta, porque no nos cuesta dinero. ¡Ah!. Antes de entrar en los almacenes deja la bicicleta y los clips. Ya no los necesitas.

Atravesamos la calle y examinamos el quiosco, donde una revista llama nuestra atención. La cogemos y la ojeamos, leyendo un curioso artículo. Vamos ahora a la estación, compramos un billete y nos dirigimos a Waterloo.

KAYLETH (I)

¡Empiezas la aventura en una cinta transportadora que se dirige hacia unas mortíferas mandíbulas electrificadas!. Lo más obvio es GET UP, pero si lo pruebas verás que no puedes hacerlo porque estás atado. EXAMINE BANDS te proporcionará una pista muy útil -no eres humano-. Rompe las ataduras, BREAK BANDS. El próximo paso es librarte del Destroyer Droid. Para conseguirlo tienes que parar la alarma. Para encontrar el control que la apaga, U y PULL LEVER, listos. Ya puedes regresar. abajo, no olvides examinarlo todo (Conveyors y Machinery). Recoge el Strip y examínalo también. Dirígete al Norte y coge el Circuit Fuse. No se puede hacer nada con las Shelves, así que ve al Este. En la Warehouse, EXAMINA ANDROIDS, y observa como cada uno tiene una ranura en su cabeza. EXAMINA SLOT. Este y llegarás a la Android Conditioning Unit, examina la silla y el port. Si estás cansado y quieres sentarte, mejor que hagas un save primero. Pronto descubrirás que hay un interruptor en un lado de la silla, TURN KNOB y SHEET. Lo tienes claro, tu ranura de datos está vacia. Observa también el color de tus ojos. El próximo paso es abrir la canister. Ahora tienes DEXTA, SERTA y MASTA. Si los examinas verás que son cartuchos de programación. Para usarlos, utiliza INSERT (nombre) y para quitarlos REMOVE, entonces estarás programado para diversas acciones.

- DEXTA: Plasma firing destroyer droid. (Red eyes).
- SERTA: Service droid. (Blue eyes).
- MASTA: Overseer droid. (Yellow eyes).

Ve al Oeste y después D. Estás ahora en un Azap Chamber. Examinala y descubrirás un teclado; examinalo también y verás como funciona. Ahora lo que tienes que hacer es descubrir los códigos para usarlo. U. Para abrir la apertura lo correcto es OPEN APERTURA, pero no funcionará a menos que tengas el programa SERTA colocado. Estás en Outer Hull del crucero Kromar, examina la apertura y descubrirás las letras A. C. ROOD -Azap Code Rood-. U o D y llegarás a la entrada del puente. OPEN APERTURA para entrar. Deja en paz la Iris Door, porque los androides no pueden abrirla, tienes pues que encontrar otro camino. Examina los controles y encontrarás tu tercer A. C. ELY. También encontrarás un botón. Púlsalo, pero asegurate de ponerte primero el programa Masta. Si bajas abajo, encontrarás otra Azap Chamber. Usa el código ELY. U, coge el Pyxis y date una vuelta por los alrededores. Cuando ya lo hayas visto y examinado todo entra en el ascensor. Verás que hay 3 niveles -G, M1 y M2-. Estás en el nivel M1. Pulsa M2 y explora otro poco. LEAVE ELEVATOR para salir y entrar en el laboratorio, donde encontrarás a Yagmok, el viejo jorobado. TALK TO YAGMOK, no hablará contigo si tienes un programa puesto. Escucha bien lo que te dice (para decodificarlo, simplemente sustituye cada letra por la que le precede en el alfabeto). Yagmok te dice que él tiene la llave de tu problema, así que ASK YAGMOK FOR KEY.

!Examinala!.

N desde el Laboratory esta la Cryogenic Store Room. Examina los caskets y coge la Pyramid. W desde el Laboratory esta la Mind Facsimile Section, examinalo todo y regresa al ascensor. Pulsa G, para salir del subsuelo.

Desde el Edge of Zumoria, explora hacia el Sur, hasta que alcances la Archway. Entra y ve al Sur. Oblivion inn. Coge los Knuts y no te olvides de examinarlos, (intenta coger el tray). TALK TO BROZNAK. Ya que no llevas dinero, ve al N y W. EXAMINA DEBRIS y descubrirás a YUREK. Déjalo y regresa al E, NW y N. Examina los árboles y la tierra y encontrarás un nódulo. N y D te lleva a un volcán, examina las cenizas y descubrirás una bolsa de acero. U, W y D y llegas a la playa. Las Seaweeds son red herrings, así que ve al Este. Desde el arrecife entra en el tunel. FIRE PLASMA AT DOOR (con el correspondiente programa colocado) para abrirla. E, examina Shelves para descubrir tres objetos muy útiles. Después de examinarlos verás que el cubo está hecho de plata, y que puedes SPIN BAR. D, dentro de la gran caverna SKIMMER, para resolver el problema. Antes de zarpar examina el mar y protégete del ácido, después START SKIMMER y llegarás a YAGMOK'S ISLAND, que es bastante pequeña.

KE RULEN LOS PETAS (I)

Tenemos un Korp pisándonos los talones. Vamos dos veces al Sur y una al Este, llegando a un callejón "sin salida" (¿). Un muro nos bloquea el paso. Si lo examinamos veremos unos barrotes a la altura del suelo que comunican con el alcantarillado (¿será la salvación?). Si movemos los barrotes veremos que uno se desprende con facilidad; pues bien, nos lo quedamos y entramos al alcantarillado, donde alguien golpea (pero no mata) al pesado Korp. Es tu amigo Mulo, al que has de escoger (con CHANGE o CAMBIA) para que lo mate; de no hacerlo así, daría parte (el poli) a sus compañeros y, tarde o temprano os mandarían al otro barrio. Cambiamos a Mikel, y vamos al Norte (callejón) y dos veces al Oeste, con lo que estamos ante la casa de Charoen. Si examinamos la puerta veremos un teclado alfanumérico, pero como no sabemos la clave, volvemos una vez al Este. Al Norte y veremos al Este una puerta de hierro cerrada; sólo es para despistar, ya que no se puede hacer nada con ella. Volvemos a las alcantarillas (S, E, ENTRAR ALCANTARILLADO) donde tecleando cualquier dirección (a excepción del Norte) nos meteremos en el laberinto de tuneles del alcantarillado. Sin contar la sala desde la que podemos llegar al callejón, este laberinto son tres habitaciones (¿tantas?), con la peculiaridad de que sólo una dirección nos permite cambiar a otra sala, volviendo a esta en la que ahora estamos si nos movemos hacia otro lado. Bien, desde aqui, Este y Norte para poder salir. Diréis "¡pero si seguimos en las alcantarillas!" y así es, pero mirad al techo, donde veréis una tapa de idem. Si la empujáis, podréis subir.

NOTA: Si os perdéis en este sencillo laberinto, id al Este y después al Norte; examinad (mirad) el techo, y si no veis la tapa volved a haced lo mismo (E, N, EXAMINAR TECHO); y acabaréis dando con la tapa dichosa.

Bien, ya habéis salido y estáis ante el hotel viejo, el Dusit Thani, propiedad del viejo Wills, vuestro antiguo contacto con Karakulo. Es necesario (vital) que os acompañe porque sólo él podria reconocer a su ex jefe (y pensad que podría ser al reves). Id al Sur y lo encontraréis. Si habláis con él veréis el efecto de la falta de drogas. Necesita un Peta, o cigarro hecho con costo (léase hachis), y recordad que lo último que os quedaba lo tuvisteis que esconder como un supositorio. Si tecleáis CAGAR os daréis cuenta de que no podéis en el momento, así que debeis conseguir un "incentivo".

Dejad a Wills (N) y, ya fuera, id a explorar (porque sabéis que estáis en la parte vieja de la ciudad, ¿verdad?). Con un Este os encontraréis ante una antigua comisaría de los Korps, ahora vacía. Sur y habréis entrado en ella, donde sólo hay una sospechosa mesa. Cambiad a Mulo y decidle que la mueva. Si volvéis a mirar la sala (COOK o R) veréis que ocultaba unas estrechas escaleras e bajada. Mulo no puede bajar, pero sí Mikel, así que cambiad a él y bajad. ¡Caramba, si hay un soplón!. Hablad con él... también pide droga. Dejadlo y salir a la comisaria (SUBIR, N); si vais dos veces al Oeste veréis un control Korp en esa misma dirección (si lo pasais con Oeste llegaréis a la sala inicial, no pudiendo volver con Este, sino por las alcantarillas, y el bar NIGGER (frecuentado por gente de raza negra) al Sur. Entrad en éste último y veréis un negro (¡el dueño del garaje donde está el MACRO!) que, conociendo vuestra dura situación se ríe de vosotros; pero no podéis hacerle nada. Id al Norte dos veces (no podéis seguir más al Norte por una tapia que bloquea el paso) una al Oeste y otra al Norte, donde un judío tiene su mercadillo, pero tampoco podéis comerciar con él. Una vez al Sur, tres al Este (la sala de los arcos) y una al Norte, llegando a una concentración de los miembros de la triple K (famosa asociación matanegros... ¡MATANEGROS!) si pudieras hacer que se encontraran con el dueño de la cochera...

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Jorge García Puente

1.- POLICE QUEST: *Cuando patrullo las calles persigo y detengo a un borracho, le pido la licencia y le saco del coche, pero luego es como hablarle a una pared, no hace caso de nada. ¿Qué tengo que hacer? Si es detenerle, ¿cómo se hace?*

- Una vez con el borrachín, fuera del coche, debes comprobar su estado de alcoholemia, ya que en caso contrario no lo puedes detener. Esto se hace con TEST SOBRIETY (en USA se comprueba la sobriedad). Al ver definitivamente que está como una cuba, lo esposas en la espalda, CUFF MAN IN BACK, y lo arrestas, ARREST MAN. Luego lo metes en el coche y lo llevas a la carcel. Ten en cuenta que debes esposarlo por detrás, diga lo que diga.

2.- POLICE QUEST II: *Tras el tiroteo con Bains voy al aeropuerto y encuentro el Chevy negro. Mi compañero llama a la grua mientras yo voy al baño para encontrar el revolver. Después se que hay que mirar la lista de pasajeros de un vuelo y que en ella se encuentra Luis Pate, nombre que ha usado Bains para comprar el billete. Esto lo conseguí una sola vez, pero no así en sucesivos juegos, ¿qué hice la primera vez?*

- Será más fácil para mí darte la secuencia concreta de órdenes. En primer lugar, compra una rosa a la chica, y al llegar al mostrador teclea SHOW ID, SHOW MUG SHOT, LOOK PASSENGER LIST. En la agencia de alquiler de coches puedes repetir esto, y ganarás 4 puntos. Una cosa, cuando cojas la pistola no olvides secarla.

Alberto Tejedor González

1.- SPIDERMAN: *¿Cómo conseguir fluido lanza-redes? ¿cómo pasar el ventilador? ¿cómo derrotar a Hydroman? ¿para qué sirven la fórmula y la malla (MESH)? ¿qué uso tiene el teclado del ordenador (en la habitación del Knob)? ¿qué pasa con la Bio-Gema y el huevo?*

- En el tercer piso, antes de entrar en la sala del ordenador, dirígete al sur, coge el HC1 y el CaCO3, dos nortes, mezclas los ingredientes, vuelves a por los "exotic chemicals" y ya está. El ventilador puedes hacerlo ir más despacio lanzándole telarañas. Cuando la velocidad baje a 50, tira también al botón. Para derrotar a Hydroman, debes subir al ático y manipular el termostato que allí se encuentra. La fórmula es para crear tus redes, y la malla es el acceso al conducto. El teclado es para que puedas ejecutar el programa de ordenador. Por último, la Bio-Gema, puedes cogerla lanzándole una telaraña.

2.- GREMLINS: *¿Cómo evitar que el gremlin del buzón me apague el soplete?*

- Debes encender la linterna y meterla dentro del buzón. El gremlin (Stripe, por cierto) al ser alcanzado por la luz, huirá despavorido. Ahora ya puedes rebanar el buzón con toda tranquilidad.

Pablo Jordi Atienza

1.- CAMBIO DE COZUMEL: *Cada vez que intento entrar en el mercado me encuentro con un feo reset. ¿Debo mandarlo también a Dinamic para que me lo cambien?*

- Sí, debes enviarselo a ellos. Dinamic es quien distribuye los programas, y quien responde del buen funcionamiento de los mismos una vez salen de nuestras manos.

2.- AUTORES DE LA AVENTURA ESPACIAL: *¿Quiénes son?*

- En la dirección, Andrés Samudio; programan-

do, Juan Manuel Medina; departamento gráfico, Carlos Marqués en 8 bits y Juan A. Darder en 16; colaboración estelar de un servidor (Juan Muñoz Falcó) y la intrépida Eva Samitier.

3.- ¿NICOLAS BLECUA?: *¿Qué pasa con Nicolas Blecua? ¿se ha muerto? ¿qué hace?*

- Sinceramente, no tengo idea de quien es el tal Nicolas... sin embargo, sé quien es Nicolás Lecuona, el autor de MEGACORP, y también Jorge Blécua (Egroj) creador de ARQUIMEDES XXI, QUIJOTE Y ABRACADABRA. En cuando sepa algo de quien me preguntas te lo diré, je, je (sonido de risa entre divertida y desquiciante).

4.- SOCIO 0001: *¿Quién es el socio 0001?*

- Las tarjetas de socio con un número muy bajo fueron repartidas alegremente entre los miembros de Aventuras AD y alguno más que pasaba por allí, por lo que no estoy muy seguro, pero me parece que se la llevó cierto viejo cascarrabias con barba...

Daniel Carvajal Lera

1.- AVENTURA ESPACIAL: *No consigo salir del sector O-ZOCA. Tras usar la TIGA para cerrar la UA-E comienza la descompresión para salir al exterior, pero ésta me mata. Cuando entro en la ZOCA llevo puesto UPM-CO, UPP-M, UPS-CO y UPI-T. Llevo la TIGA, MAGOLLA y el CHAPO. he aquí mi pregunta, ¿cómo se sale? ¿he de buscar otro objeto?*

- La descompresión acaba contigo porque no llevas un traje de presión que te proteja del vacio. El traje de combate es lo que necesitas, pero date cuenta de que si no está completo no te protejerá. Necesitas las UPI-CO, pero debes desmanetizarlas antes...

José Javier Garza Aincioa

1.- LORDS OF TIME: *Pido ayuda urgente para salir del reloj, en el cual entro, pero ya no sé qué hacer.*

- En el interior dle reloj existen unas ruedas dentadas (cogs) que debes girar. Esto te transporta a las diferentes Zonas Temporales. Con PUSH PENDULUM abres la puerta del reloj que da acceso a la Zona, y con un Norte entras en ella. Puedes regresar al reloj en las 8 primeras zonas, pero la novena es sin retorno. Entra en ella sólo cuando creas estar preparado.

Preguntas Pendientes

José Javier Garza Aincioa

1.- DEVILS ISLAND: *Aquí estoy al final de todo en mi balsa con un palo, una sábana, comida... pero no sé como proseguir, aún sabiendo en qué dirección debo navegar, ya que no se como hacer una vela.*

Victor Martín Cacho

1.- CONQUEST OF CAMELOT: *El problema es que al llegar a Gaza e intentar atravesar el desierto en dirección a Jerusalén, nadie puede guiarme porque el tal Jabir es un impostor y me veo obligado a matarle. Tras probar a cruzar el desierto por mis propios medios y aún sobreviviendo al calor utilizando las lagartijas, además de guiarme con la brújula que te regala Merlín al principio del juego, lo que conpruebo es que el desierto es un desquiciante laberinto. Por ello quisiera saber si la clave para cruzarlo está en algún objeto que no he recogido o en la pantalla en la que se encuentran las serpientes, o incluso, si realmente hay que llegar a Jerusalen guiándose únicamente con la brújula.*

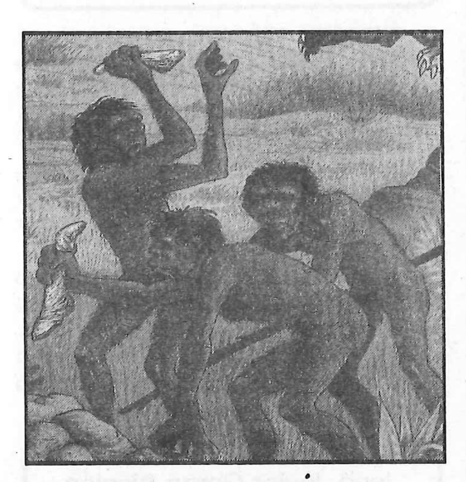
Bolsa de Aventuras

Me congratulo en anunciar que para cuando este fanzine esté en tus manos, la mayoría de los pedidos de las aventuras de la bolsa ya habrán sido servidos. Si eras uno de los que han esperado pacientemente, disfruta con las aventuras, y si no has hecho tu pedido... ¿a qué esperas?
Dos nuevos programas pasan a engrosar la lista de la bolsa. Se llaman ROCO y EL SEÑOR DEL DRAGON, siendo sus autores Francisco Bretones Castillo y el veterano José Coletes Caubet, que está copando esta sección con tres titulos en candelero. Pasemos ahora a ver las características de ambas aventuras:

Aventura 9: ROCO

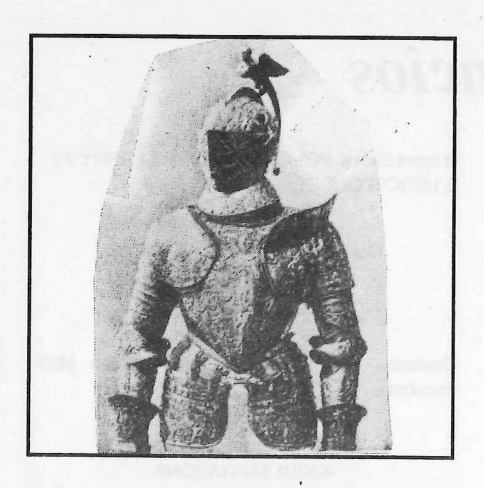
Guía a ROCO, el prehistórico protagonista de esta aventura, por las 128 localidades que componen su mundo y circunstancias. Ayúdale a resolver los múltiples problemas con que se encontrará; satisfacer a sus vecinos para que le den objetos y ayudas, cazar animales salvajes, encontrar una salida a su agostado valle, navegar por lagos, descubrir nuevas tribus, viajar por el espacio y un largo etcétera de increíbles situaciones.

- Todas las localidades, excepto 2, con maravillosos gráficos.
- Interacciona con sus 9 PSIs, uno de los cuales tiene movimiento
- Más de 50 objetos que encontrar y usar, algunos de los cuales debes fabricar.
- Indicador en pantalla de SALIDAS, PORCENTAJE y MOVIMIENTOS. Indicador de errores, para que no pierdas el tiempo.
- Dos sets de caracteres.
- Versión: Spectrum 128
- Parser: PAW
- Precio: 400.-



Aventura 10: EL SEÑOR DEL DRAGON

Hasta ahora nadie había concebido la aventura heróica con tanta realidad. Se acabó lo de "matar el dragón". Sinceramente, esta es nuestra obra cumbre. Grupo CREATORS UNION te ofrece:



- Juego de doble carga; Dos en uno
- Realismo y jugabilidad totales
- Enigmas que pondrán a prueba tu imaginación
- Muy buenos gráficos multicolores y efectos sonoros
- Música en la segunda parte
- PSIs que te cautivarán por su personalidad. Te sorprenderán
- Combates mortales donde tus amigos te ayudarán (primera carga)
- Trasládate por el cielo con tu dragón (segunda carga)

Versión: Spectrum 48/128
Parser: PAW
Precio: 450.-

El resto de aventuras de la Bolsa, junto con las condiciones de la misma aparecieron en los números 4 y 5 del CAAD, pero de todos modos, a continuación veréis un listado con los datos esenciales de cada aventura. Para más información, os remito a los números antes citados del CAAD.

LISTADO DE AVENTURAS DE LA BOLSA O LA VIDA, JUNTO AUTOR Y TEMA

1.- HISTORIAS DE MEDIALAND 350.-
Autor: Javier San José
Tema: Aventuras fantásticas
Datos: Dos cargas

2.- LAS CAVERNAS DEL FAFNIR 350.-
Autor: Carlos Sisí Cavia
Tema: Aventuras fantásticas
Datos: Sólo en modo 128

3.- KEOPS, EL MISTERIOSO 385.-
Autor: Oscar García Cagigas
Tema: Aventuras arqueológicas

4.- WIZ LAIR 350.-
Autor: Sebastián Luis Fuentes
Tema: Aventuras fantásticas

5.- ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS 400.-
Autor: Aitor Pipaón y J.A. Fernández
Tema: Aventuras fantásticas

6.- EL EXAMEN 375.-
Autor: Asier Burgaleta
Tema: Aventuras urbanas

7.- EL FORASTERO 375.-
Autor: Jose Coletes Caubet
Tema: Aventuras en el "Oeste"

8.- PUEBLO DE LA NOCHE 375.-
Autor; Jose Coletes Caubet
Tema: Aventuras fantásticas

Los veteranos del CAAD habréis visto un ligero incremento en los precios, pero los que hicieron su pedido al precio antiguo, mantendrán su importe, es decir, no se aplicará la nueva tarifa. ¡Ah! olvidaba deciros que el pedido mínimo es de 2 cintas.

Anuncios

Compro aventuras españolas e inglesas para Spectrum. Especialmente la Saga de Tolkien, (Adventure Internacional, Level 9)

Daniel Gasset Soldevila

Avda. María Fortuny, 48, 6º, 1ª

43204 REUS (Tarragona)

Quisiera ponerme en contacto con todos los socios del CAAD, preferiblemente (aunque no es imprescindible) aquellos que sean usuarios de Spectrum o Amiga y/o les gusten los Wargames y juegos estratégicos en general.

Carlos Ferrero Martín

Avda. Tres Cruces, 29,6-C.

49004 ZAMORA

Compraría aventuras inglesas. También compraría el programa "Artist" de Dinamic, que es el único que me falta para completar mi colección.

Juan Carlos Matos Franco

C/ San Miguel, 4, 5º A.

49002 ZAMORA

(988) 523205 (llamar de 3 a 4)

Tel: (958) 25 65 49

Compro aventuras inglesas, en especial las de Level 9, LORD OF THE RINGS y SHADOWS OF MORDOR. También me interesan muchísimo los WARGAMES. Escribid a:

Alberto Tejedor González

Otxarkoaga bloque 14, 30, 3º izda.

48004 Bilbao (BIZKAIA)

ATENCION, compro cualquier aventura conversacional, en castellano a inglés, con o sin gráficos, sobre todo viejas. Madar lista con precios a:

IMD Computing Ltd.

P/ Andatza, 1, 2º D.

Lasarte-oria

20160 GUIPUZCOA

Querría cambiar información de juegos de PC de la casa Sierra: POLICE QUEST I y II, LARRY II y III, HERO'S QUEST...

Jorge García Puente

Condado de Treviño, 77, 1º dcha.

Miranda de Ebro

09200 BURGOS

Contacto con aventureros que posean MSX. Escribid a:

Josep Sumoy i Palou

Pere Martell, 10, 6º, 1a

43001 TARRAGONA

Busco conversacionales antiguos en inglés a buen precio. Sólo para Spectrum o PC 5 1/4. Preguntar por Paco (hijo).

Francisco Martín Vida

(958) 25 65 49

Estoy interesado en conseguir, por compra a precio razonable, las versiones de Spectrum de los antiguos programas de la casa Beyond DOOMDAK'S REVENGE y THE EYE OF THE MON, segunda y tercera parte de LORDS OF MIDNIGHT, DE MIKE SINGLETON.

Victor Martín Cacho

Albacete, 7, 3º Izda..

48008 Bilbao (VIZKAIA)

Compro aventuras inglesas, especialmente el Hobbit y la secuela Tolkeriana, Aventuras de Level 9, Magnetic Scrolls, Infocom, y el Jack the ripper. El juego español Abracadabra y Arquímedes. Que contengan unas mínimas instrucciones y a ser posible originales. Todo para Spectrum, también cambio por juegos arcade o video-aventuras. También estoy interesado en hacer una aventura en catalán y necesito saber si alguien estaría interesado en jugarla. Llama a (972) 20 96 27, preguntad por Raimon, o escribid a:

Avda. de França, 206

Sarria de Ter 17840 (GIRONA)


ráficas
unol